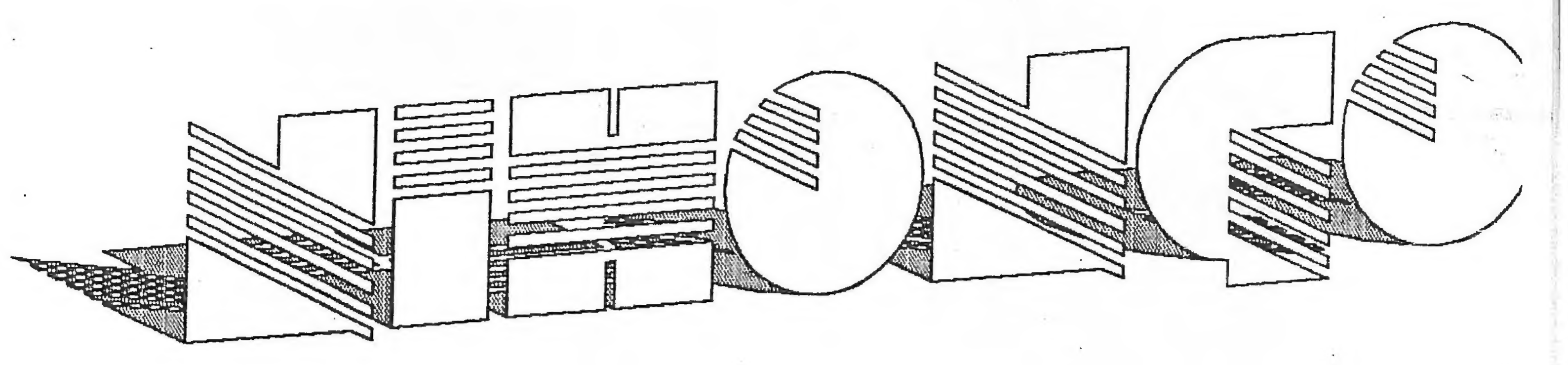


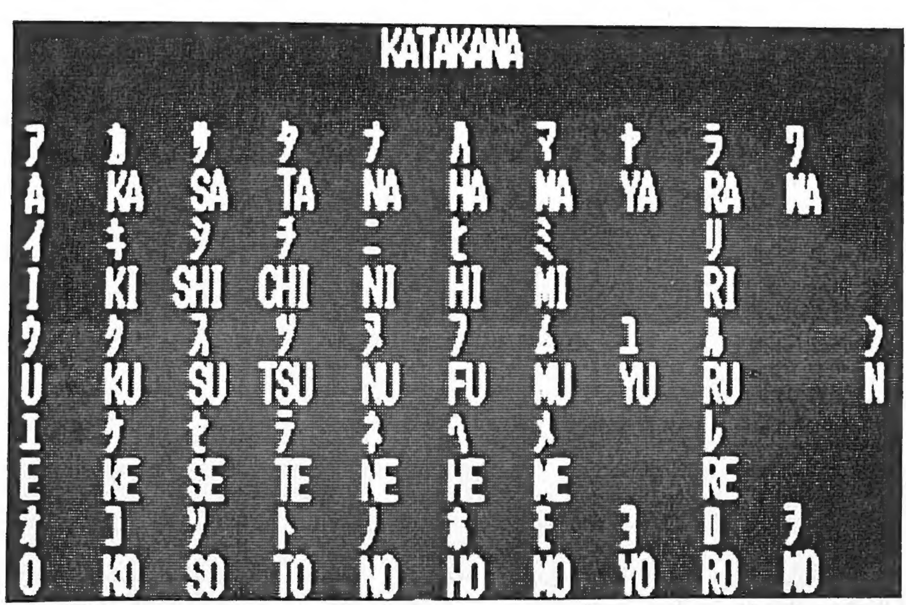
日本語

NUMERO: B

15 FEBRERO 1992

DRAGON SLAYER VI (THE LEGEND OF HEROES)





KATAKANA

ア	カ	サ	タ	ナ	ハ	マ	ヤ	ラ	ワ	
A	KA	SA	TA	NA	HA	MA	YA	RA	WA	
イ	キ	シ	チ	ニ	ヒ	ミ		リ		
I	KI	SHI	CHI	NI	HI	MI		RI		
ウ	ク	ス	ツ	ヌ	フ	ム	ユ	ル		ン
U	KU	SU	TSU	NU	FU	MU	YU	RU		N
エ	ケ	セ	テ	ネ	ヘ	メ		レ		
E	KE	SE	TE	NE	HE	ME		RE		
オ	コ	ソ	ト	ノ	ホ	モ	ヨ	ロ	ヲ	
O	KO	SO	TO	NO	HO	MO	YO	RO	WO	



DIRECTOR EJECUTIVO:
Ramón Casillas

COLABORAN:
Francisco Martínez, Vicente Espada, Xavi Figuera, Manuel Martínez, Francisco Jesús Martos y Luis Sanz.

PRODUCE:
Ramón Casillas

REDACCION Y ADMINISTRACION:
Tel.(93)338-56-44

TRADUCCION DEL INGLES:
Jesús Manuel Montané

MECANOGRAFIA:
Elisa Pérez

IMPRIME:
Rank xerox.

MAQUETACION:
Ramón Casillas, Josep Mayoral

Dep.Legal.B-44817-91

UKEIRERARERU (ACEPTABLE)

Pues sí. parece ser que el fancine ha tenido una buena aceptación. dentro de nuestro sistema. Y como va de aceptación. lo mejor de este mes será la sexta parte del Dragón Slayer the legend of heroes.que nuestro amigo Manuel ha terminado para todos vosotros. Como él dice: ya tenemos otro RPG en el bote.

En esta segunda entrega de NIHONGO,nuestro primer tema será el comentario del Disk Station 25.

Disco A: Compile nos anuncia un juego llamado "Wonderland of carbuncle". un programa sencillo, pero con una música y color realmente sorprendente. Y la demo de comienzo es colosal. Pulsaremos la barra y comenzará el juego. que en sí es muy divertido. pues se trata del cuento de matar al lobo.Tendremos que disparar a los enemigos y esquivaremos los disparos. Cogeremos todas las manzanas que vayan cayendo. para luego hacer canasta con ellas. y poder abrir la puerta donde está el lobo,para acabar con él y así pasar de fase.

Y es que compile no descansa. pues en otro apartado se hace referencia al Rune Master 3 y encima con una demo jugable. pero eso ya es historia...

El siguiente apartado será un puzzle en donde con gran habilidad trataremos de reconstruir una foto de una simpática japonesa (bastante ligera de ropa).

En los demás apartados

TURBO	ターボ
USER	ユーザー
VERSION	バージョン ／ ヴァージョン ／ 版
ANIMATION	アニメーション ／ アニメ
AVAILABLE FOR	対応
BOOK	本 ／ 書 ／ ブック
BUILT-IN	内蔵
CATALOG	カタログ
CONSUMER TAX	消費税
DOWN	下
FOR	用
HIGH SPEED	高速
INSTRUCTION MANUAL	説明書 ／ マニュアル
ISSUE	号
JAPAN	日本 ／ ジャパン
ARMOR	アーマー
CHARACTER	キャラクター
ACT	行動 ／ こうどう
ATTACK	戦う ／ たたかう
BUY	買う ／ かう
CAMP	キャンプ
DEFENSE	防御 ／ ぼうぎょ
EVADE	回避 ／ かいひ
EXAMINE	調べる ／ しらべる
EXCHANGE	交換 ／ こうかん
MAGIC	魔法 ／ まほう
MAGIC SPELL	呪文 ／ じゅもん
MOVE	移動 ／ いどう
OFFENSE	攻撃 ／ こうげき
REST	休息 ／ きゅうそく
RUN AWAY	逃げる ／ にげる
SELL	売る ／ うる
TALK	話す ／ はなす
THROW AWAY	捨てる ／ すてる
TREATMENT, CURE	治療 ／ ちりょう
USE	使う ／ つかう
WITHDRAW	撤退 ／ てったい

nos explican lo que en números anteriores, información en kanji, y programas en basic.
Disco B: Compile nos anuncia una segunda parte de su juego "The Northern Quarters", juego dotado con FM y de tipo laberíntico.
También se nos incluye un test en japonés, pantallas hechas de Nyan puzzle para que podamos dibujarlas en papel, y crearlas luego con la opción edit. Todo lo demás es información de programas y utilidades japonesas.

DIRECCIONES:

Este mes tenemos muchas direcciones para vosotros.
Una de las casas que exponemos se dedica bastante a los juegos conversacionales, quizás no sea de vuestro agrado, pero sus programas han tenido gran aceptación en el mercado japonés:

- KOEI (Honor)

  YOKOHAMASHI, MINATO
  KITA KU HIKI CHI HON
  MACHI, 1-4-24
  KANAGAWA-KEN 223
  JAPAN.

- PANASONIC
  1-1INAZU-CHO 3-CHOME
  TOYONAKA
  OSAKA 561
  JAPAN

También tenemos direcciones de algunas tiendas y fancines franceses :

- MAUBERT ELECTRONICS
  49, Bd Saint Germain
  75005 PARIS
  FRANCE
  (Esta tienda edita una revista llamada MSX LINE, muy interesante).

- JACQUES AYMAR
  5, rue des Amandiers
  34160 CASTRIES
  FRANCE
  (Jacques edita un magazine en disco para MSX y 2+. Uno de estos números contiene tests de YS3, SPACE MANBOW y XAK2. Su precio es : 9 francos.)

- MSX FORCE
  Julien Molinier
  14, avenue du Tennis
  34200 SETE
  FRANCE
  (Su precio es de aproximadamente 10F)



TRUCOS:

XAK I (ladrón de góndola) : Cuando lleguemos a la pantalla donde hay una góndola (es una especie de telecabina) y veamos a las mujeres pájaro, deberemos entrar en el menú principal presionando space y return a la vez. Una vez visualizado el menú pondremos el cursor en un espacio en blanco en medio de dos opciones. A partir de este momento deberemos hacer :
- Pulsar el botón B del Jostick o su equivalente en el teclado y no lo soltaremos. Mientras lo tenemos pulsado haremos la siguiente combinación de teclas con los cursores : <arriba> <arriba> <abajo> <abajo> <derecha> <izquierda> <derecha> <izquierda> y botón A del Jostick. Así habremos conseguido acceder al menú secreto del XAK I. En este nuevo menú podremos elegir opciones como atravesar las paredes, conseguir más oro, etc... Pero eso sí teneis que hacerlo por la zona de la góndola, si es posible por debajo de ella antes de entrar en la cueva. Cuando vayais al poblado (es muy importante) teneis que decir que si a la panadera y a partir de aquí podreis utilizar el menú en cualquier sitio.
Este truco ha sido cedido por PARAISOFT.

MENU DE MUSICAS :
-ANDOROGYNUS : Pulsaremos F5 cuando aparezca el título.
-TETRIS : Pulsaremos ESC mientras carga el juego.
-XZR : Pulsaremos F5 durante la demo inicial

ALESTE II : os vamos a desvelar varios trucos.
-Pulsando <STOP> <SELECT> <CURSORES> podremos centrar la pantalla.
-En el primer disco de juego pulsaremos <SELECT> durante la carga y así obtendremos el music mode.
-En el último disco, cuando aparece escrito WEAPON SELECT pulsaremos la tecla SELECT y el cursor de arriba. esto nos permitirá elegir el "stage".
-Después del STAGE 4 en lugar de poner el disco que te piden, pon el disco demo y así obtendras una demo diferente.
-El último truco para este juego es un programa que permite obtener hasta 255 vidas

```
10 a$=dski$(0130)
20 poke&hec17,v
(3<v<255)
30 dsk$0,130
40 poke&hf346,1: Call
System
```

Para disfrutar de esto, poner el disco A del juego y teclear RUN . posteriormente poner el disco B del juego y teclear RUN.

FANTASM SOLDIER I :
Password : 5ab0021cc0
a = arma (1-6)
b = stage (1-5)
cc = vidas (01-99)

BUBBLE BOBBLE : En este juego hay un secreto. Cuando acabemos el juego veremos una demo y un texto. Pero no se trata de la demo final. Para acabar este juego, hay que teclear una frase secreta justo en el momento en que sale "elegir un player o dos". La frase consiste en pulsar los cursores formando este conjunto de letras "U L D L D U U L " (con esto activaremos el super bubble bobble). Las letras se consiguen pulsando :
- U cursor arriba (up)
- L cursor izquierda (left)
- D cursor abajo (down)
- R cursor derecha (right).

Además podemos teclear alguno de los password siguientes:
- D U L D L U D U conseguiremos los zapatos.
- R R U U D L U U conseguiremos select round 1-3.
- U U L R U L D D conseguiremos 5 vidas más.
- L D L U L D L U zapatos y 2 bombones.
- R U R D R U R D zapatos y 3 bombones.
- L D D D D R U R 2 vidas más.
- U R L L U U U D zapatos y un bombón.
- D L D U U L L R select round 1-85.



PSYCHO WORLD :
- Cuando empiece el juego teclear F4 varias veces hasta POWER MODE. Luego tecleando números del 1 al 9 se pueden obtener armas o poderes (4 números posible al principio).

9	2	6
5	1	3
8	4	7

Y además cada vez que tengamos una "B" tendremos la posibilidad de elegir un arma más, o bien , subir la vida al máximo pulsando el número 0.

-Si en vez de elegir POWER MODE. elegimos EXTRA MODE pulsaremos F5 para estar en el TALK MODE. Pero no lo podemos entender puesto que los mensajes están en japonés.

STAR SHIP RENDEZ-VOUS :
- Durante el juego pulsaremos F1, F3, F5, así nos aumentarán las municiones .
- En el disco de SPECIAL STAGE MICHELLE, F1, F3 y F5 aumentarán la energía.

NOVEDADES DEL JAPON :

-"Pink Sox 7". Wendy Magazine. MSX 2. 2DD. 3600Y.
-"Royal blood". Koei. MSX 2. Turbo R. 2DD/Rom 7800Y/9800Y.
-"Estland Campaign". Medo. MSX 2. 2DD. RPG. 6800Y.
-"2021 Snooky". Atletic (Atorietaka). Turbo R. 2DD. Arcade. 4900Y.
-"The Great Voyagers". Koei. MSX 2. 2DD/ROM. 9800Y.

-"Funny Salesman I". Compile. MSX 2.2DD. 3980Y.
-"Disc Station 30/31". Compile. MSX 2. 2DD. 1940Y.
-"Burai II". River hill soft. MSX 2. 2DD. Se desconoce la fecha de salida.
-"Sen Koku Sorcerian". Takeru. MSX 2. 2DD. 4800Y.
-"Kim Dakeni Ai o" (Solo tú, amor). Game Technopolis. MSX 2. 2DD. 7800Y.
-"Pink sox presents". Wendy Magazine. MSX 2. 2DD. 3600Y.
-"Doshi Fun Special". Wendy Magazine. MSX 2. 2DD. 3600Y.
-"Inindo". Koei. MSX 2. 2DD/ROM. 9800/11800Y.

FANCINES :

Draken Club nos ha enviado su segundo fancine y opinamos que es de lo "mejorcito". Para los que querais subscribiros a este fancine, aqui teneis la dirección :

DRAKEN CLUB
c/ Almogavares, 7
bajos, 3ª
Santa Coloma de Gramanet
BARCELONA

FKD SOFT también ha editado un fancine en disco que cuenta con numerosas demos bastante buenas. Si quereis obtener un ejemplar debereis dirigiros a :

FKD SOFT
c/ Gran Via de les Corts Catalanes
nº 924, 6º 3ª
08018 BARCELONA

AGRADECIMIENTOS :

-Paraisoft Sevilla.
-Francisco Morales Barcelona.
-Tony Jimenez Hospitalet.
-Juan Antonio Pérez Barcelona.
-Robin Von Hoegen Matsuzaki.
-Juan Antonio Quevedo Las Palmas.
-Valestra Fabrice Francia.
-Marcos Rosales Soller (Mallorca).

2ª CARTA JAPONESA :

Hemos escrito a "River Hill Soft" y nos han contestado lo siguiente :
"Gracias por las preguntas sobre nuestros juegos. Te incluimos nuestro último catálogo en japonés, para que sepas cuales son nuestros nuevos juegos. Por favor escribenos si tienes más preguntas."
Lo último que está preparando esta casa es ¡¡BURAI II!!.

OPINION :

Aqui teneis la opinión de Marcos Rosales :
"Pensad que ahora hay mucha gente no iniciada en la informática que quiere comprarse un ordenador, que cuando sabe que si quiere un turbo R o un 2+, tiene que encargarlo a un importador de Zaragoza. Si no vive en esta ciudad, casi seguro lo descartará, y esto es algo lógico, y no podemos echarle siempre las culpas a LAPS por los elevados precios. A él los MSX le cuestan más que lo que le cuesta a un japonés. Aparte de esto el precio no es el único obstáculo : si los MSX se vendieran como se venden los "Amiga" o los "ST" (en casi todas las tiendas) a un precio similar o inferior a éstos, se venderían "a patadas". La idea es muy sencilla : insistir para que las compañias de Japón (Sony, Panasonic, Sanyo) exporten sus ordenadores a Europa. ¿Cómo?. Haciéndoles saber que existe un número más o menos grande de usuarios de los ordenadores que ellos fabrican.
Pero, ¿habéis pensado que si escribiésemos todos, o la mayoria de usuarios de España, a estas compañias en el mismo día de cada mes causaría más efecto que si escribimos algunos alguna vez?. Pensar el efecto que causaría, en alguna de estas compañias, el hecho de que recibieran cada mes puntualmente dos mil o tres mil cartas procedentes de Europa pidiendo lo mismo: que exporten el MSX Turbo R.
Si queremos apoyar al sistema deberemos mandar una carta (escrita a mano para que vean que es de un único usuario) el último día de cada mes ."
MATOSOFT.

NOMBRE:DRAGON SLAYER VI ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

COMPAÑIA:FALCOM 日本ファルコム

FORMATO:4 X 3.5"2DD

MSX2 MSX MUSIC

TIPO: RPG

PRECIO:8.700 Y



Hace algo mas de un año, FALCOM nos obsequiaba con la que sigue siendo su ultima produccion: DRAGON SLAYER 6. Desde entonces multitud de coleras, disgustos, rabias e histerismos han inundado las mentes de aquellos que osaron investigar sus entrañas, asi que, para no seguir llenando el frenopatico y para los que lo dejaron por imposible, aqui va una manita con la que, esperamos, poner fin a vuestros sufrimientos.

CONTROL DE MENUS

En situacion normal accederemos a los menus pulsando SHIFT, siendo las diferentes opciones ,de arriba a abajo:

-Utilizar hechizos (los usables en blanco)

-Utilizar objetos (en blanco).

-Quitar-poner armas.

-Tirar objetos.

-Comprobar Status.

-Funciones de juego:

-Grabar partida.

-Cargar partida.

-Tiempo de juego.

-Velocidad movimiento personajes.

-Velocidad mensajes

-Elegir asignacion de incremento de poderes al aumentar nivel.

En lucha con enemigos , de arriba a abajo y de izquierda a derecha:

-Atacar con armas.

-Usar hechizos.

-Ceder turno de personaje en ataque.

-Usar objetos.

-Cambiar armas.

-Pasar modo de ataque manual-automatico y viceversa.

-Comprobar Status.

-Abandonar la lucha.

PUNTUALIZACIONES

-Muchos objetos son de uso automatico hablando con los personajes o acercandonos al lugar indicado , pero otros los habremos de seleccionar.¡Ojo avizor!.

-Los personajes vienen definidos por cuatro caracteristicas:

-Fuerza de ataque y capacidad de HP.

-Capacidad de MP.

-Resistencia a los hechizos.

-Fuerza de ataque con hechizos.

Las dos cifras inferiores muestran la capacidad global de ataque y defensa con las armas colocadas. Es aconsejable elegirlas a nuestro gusto para equilibrar los desfases de aptitudes.

-Las armas van incluidas en el Item. Para colocarnoslas, escogemos la opcion y personaje y a continuacion espada, armadura, escudo o amuleto magico. Aparecera la lista de objetos y entre ellos, en blanco, aquellos que correspondan al tipo de arma elegida. Seleccionando el deseado el cambio sera automatico. Mirando las cifras inferiores sabremos la conveniencia de lo puesto.

-La magia es una fuente inagotable de recursos. No la subestimeis. Enemigos aparentmente invulnerables son facilmente destructibles con el hechizo adecuado, resultando especialmente util el

multitransportador 2 (125 MP) para alcnzar con rapidez, en las fases avanzadas, los objetivos pertinentes.

-La definicion de este juego es VUELTA. Todo el esta plagado de pequeños detalles que, como una peonza, nos haran girar de un lado a otro. Si algun personaje no da lo que debiera o alguna puerta se resiste, reandad lo andado y sobre todo, no desespereis:¡El ordenador no engaña!.

-Y hablando de paciencia, enemigos como Pasur resultan compli-



cados de matar. Pero siempre cederan, y nosotros no.¿O acaso me equivoco?.

COMIENZA EL JUEGO

Selion, principe de Elastano , es despertado por su doncella. Un emisario real comunica que el castillo ha sido ocupado por Akdam, poderoso mago de alevosas intenciones y el rey hecho prisionero. Salimos del pueblo y volvemos a entrar. Este tambien ha sido ocupado y por pelos escapamos despues que el sirviente nos entregue armas, que, pasada la cueva, nos son sustraidas en el castillo, donde somos hecho prisionero.

- Entonces acude a rescatarnos Ryunan, quien nos informa que un consejero y su hija Sonia han escapado a Kurusu y organizado la resistencia. Marchamos a ella y en los sotanos de la iglesia hablamos con ellos. En el exterior encontramos a Ro, quien se nos unira si tenemos Level 6.

Con Level 11 volvemos a Kurusu y el consejero nos dará la contraseña para entrar en Beruga, donde lucharemos con Shirei-Kan.Tras matarlo liberamos la ciudad y con ella los presos de la mina, entre los cuales se halla Geiru, principe de un lejano pais al que también han llegado las fechorias de Akdam, por lo que decide unirse a nuestra causa.

En Kurusu se forma un ejército popular que avanza victorioso al castillo,mientras nosotros damos en sus sótanos definitiva cuenta de Shirei- kan, que seguia vivo, no así de Akdam, que escapa en barco: el primer mundo ya es libre. La reina nos entregará el pasaje para que en Neria, ¡después de descansar en la posada, el barquero nos lleve hasta Rondo.

En la caseta de Rouff, un anciano mago nos propone una partida de GO, que podemos ganar con la siguiente tabla de movimientos, tomando como referencia la posición inicial de la flecha:

-1 Arriba - 1 Derecha
-1 " - 3 "
-1 " - 1 Izquierda
-1 Abajo - 1 "
-3 " - 1 Derecha

De cualquier modo, la importancia de ganar no va más allá de nuestra pura satisfacción.Después nos ofrecerá hechizos.

En la caverna de Riyukts encontraremos armas y en la caseta de Orea nuevos poderes mágicos.Vamos a Masman, al sudeste, donde se vive bajo la amenaza de Akdam, por lo que, de vuelta a Rondo, mientras descansamos, Geiru nos abandona para investigar su presencia. Vamos a Urifa y tras liberarla del cerco enemigo encontramos a Bom, que nos confirma la tensa situación en Masman. Vamos a ella y el anciano sentado nos dice que para vencer a Akdam necesitamos un hechizo que neutralice su magia.

En Urifa, Bom nos informa sobre una piedra mágica en el Torreón de Guen capaz de proporcionarnos dicho hechizo,y al salir, el anciano de Masman nos comunica que Akdam ha tomado por fin la

ciudad. Nos apresuramos en ir pero el combate con Akdam no tiene color : sus hechizos nos fulminan en segundos. Afortunadamente, somos rescatados y llevados a Urifa. Allí el tendero nos entrega un objeto. Vamos al torreón y en la puerta el mensaje cambia.Volvemos a Urifa y si tenemos Level 15 el mismo tendero nos recogerá el objeto. Tras descansar en la posada, Ro también decide enfrentarse a Akdam por su cuenta.

En el torreón encontramos a Bom que nos explica como obtener el hechizo y a Geiru, que se nos une. Ahora si podemos luchar contra Akdam neutralizando su poder. Pero éste, al sentirse indefenso,huye cobardemente. Hemos liberado la ciudad. A la izquierda empujamos un armario que impide el acceso a una habitación.Bajo la mesa encontramos una escalera que conduce a un sótano donde están encerrados los habitantes,que liberaremos. Entre ellos está Ro, que pecando de bravucón ha recibido una buena paliza,debiéndo abandonarnos definitivamente.

En la cueva de Shiren, Geiru descubre como abrir las puertas, encontrando armas, un potenciador del ataque y un plano permanente de todo mapeado en que estemos. En el castillo hablamos con un anciano que resulta ser un monstruo.Tras eliminarlo decenas de ellos pululan por sus pasillos. Ahora podemos acceder a la parte superior. Arriba vemos dos escaleras. La de la derecha conduce a un sótano donde están presos los habitantes. Jeston relata su encierro a manos de Hernid, un ser tan horrible como despiadado. Solo el mago xxxxx sabe la forma de liberarlos. Hablamos, pues, con él, siendo su respuesta tajante:
"Solo la pureza al desnudo del corazón puede vencer la maldad oculta".

Efectivamente , de vuelta al castillo algo nos impide la entrada a la otra escalera. Está claro: hemos de quitarnos todas las armas y ahora si podremos pasar. Abajo encontramos a Hermid acompañado de ya imaginais quien. Eliminamos al primero. Pero Akdam escapa usando un multitransportador : el mundo dos ya es libre.

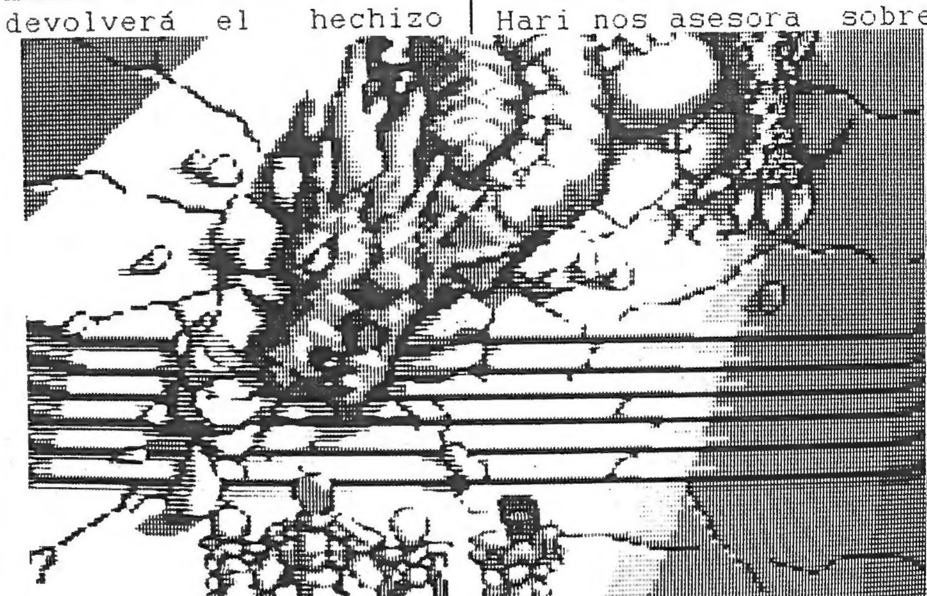
De nuevo fuera, adquirimos poderes de un mago y embarcamos para Rarfa. Allí se nos une Sonia, impresionada tras ver a Ro, y en el viaje de vuelta somos abordados y encarcelados por piratas. Por suerte, Geiru conoce a su jefe Boeido, quien le explica que las cosas se han complicado en Ser, donde perdió a uno de sus soldados, pidiéndonos que lo encontremos.

En Amda, Ryunan pide permiso para hablar con el rey Furato:
-"Lo siento mi señor no admite visitas".
-"Qué ocurre soldado?- pregunta el consejero.
-"Un grupo de hombres buscan a su majestad, señor".
-"Venimos de parte del rey Jestón"- insite Ryunan.
-"Jestón?, Gracias a Dios!, pasad, rápido".
El rey explica que Yorudo se ha convertido en una fuente de poder para los demonios. Vamos allí y antes de escapar en barco un mago superviviente nos envia a la caseta de Bárbara. Hablamos con ella y nos vamos a Natsuschu donde el rey envía a Risto, su sirviente, a ayudar a Yorudo. Luego volvemos a hablar con Bárbara que nos desvela cómo destruir su generador. Liberada Yorudo podemos coger un barco que nos lleva a Urifa, donde el tendero nos da un objeto.



En Amda el sirviente real nos dice que hablemos con el capitán pirata Boeido. Lo hacemos y después volvemos a ver a Bárbara. De allí nos vamos a Yorudo donde un barquero nos envía a hablar con Boeido. Utilizamos el multitransportador mágico (125 MP) para realizar un pequeño "tour" por todas las ciudades y hablar con sus habitantes, tras el cual volvemos al refugio pirata. Allí encontramos al pirata extraviado en Ser, enfermo, y precisa los cuidados de la curandera que habita en la casa de Miralda. Pero ésta necesita un medio de transporte. Así que nos vamos al castillo del rey Jestón y, en el tendero, compramos un multitransportador (500 GOLD) que llevamos a Miralda. Automáticamente ésta se teletransportará a la cueva pirata, y acto seguido, lo hacemos nosotros.

Al entrar oimos los gritos de una discusión : Miralda resulta ser la mujer de Boeido, pero éste siempre la ha rehuido, y el pirata fue utilizado por ella para engañarnos sin que Boeido se enterara, y ahora el pobre está desolado. Pero no todo es malo, pues Miralda le obliga a entregarnos el pase para el barquero que antes se negaba a dar. Así pues, vamos a Yorudo y el barquero nos lo cambia por la llave para abrir las puertas de la caverna de Orake, en la que encontramos armas, amuletos, aumentapoderes y un camuflador. Con él, el guardian del castillo nos tomará por monstruo, dejándonos pasar. Allí nos enfrentaremos a Gyurgs, que tiene prisionero a Furato. Si lo eliminamos habremos liberado el mundo tres; Furato nos devolverá el hechizo



que lanzamos a Gyurgs y una espada.

En la taberna compramos tres anillos. Se los llevamos a Boeido y un pirata nos los cambiará por cargas con las que podemos volar los muros de la cueva de Hatsukyo, llegando al mundo cuatro.

En el castillo, la reina nos cuenta como la malvada hechicera Shirf ha hipnotizado al rey Atos y su séquito, sumiéndolos en una danza mortal en torno suyo. Más arriba, junto a un laguito, está Eme, donde hablamos con un moro en una caseta. Al este, en Kar, hablamos con una anciana y con Boir, quien nos informa que uno de sus dragones va a dar a luz, pidiéndonos que le ayudemos cuando ello ocurra.

En Rudora, Hari, constructora de todo tipo de ingenios alados, nos informa de algo interesante. Volvemos al castillo a hablar con la reina, pero las cosas no han mejorado. Sim embargo en Kar, el dragón ya ha puesto un huevo y Boir nos avisa de que el "parto" ya está próximo.

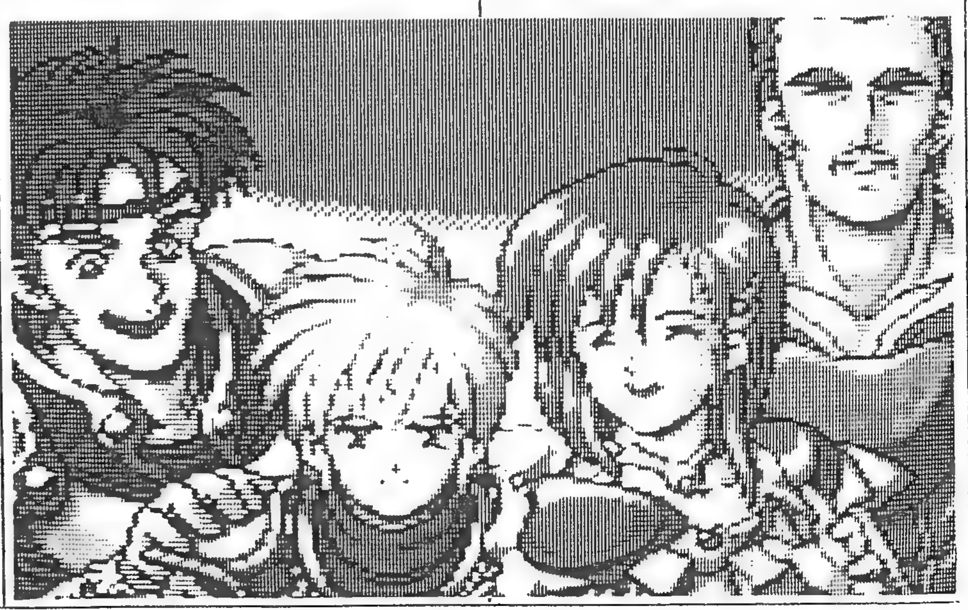
De vuelta a Rudora, Hari nos asesora sobre el tema, según uno de los libros de su estanteria. Efectivamente, de nuevo en Kar, Boir nos lleva ante los dragones, pero el huevo ha desaparecido. Sin embargo, si al salir del corral, a la izquierda, encima de unas hierbas, tocamos la valla, el huevo reaparecerá, y de él un pequeño dragón que no tarda en cogernos cariño. Boir, agradecido, nos permitirá coger su gran secreto : un papel con el diseño de un ingenio infalible, guardado celosamente de las garras de Hari. Así que se lo llevamos a ésta, loca de alegria nos dice que si queremos salvar al rey vayamos al torreón de Kazami. Y como lo prometido es deuda, al hablar con la piedra aparece Hari con un ala delta que nos permite llegar a la azotea del castillo. Bajamos y nos enfrentamos a Shirf. Tras vencerla

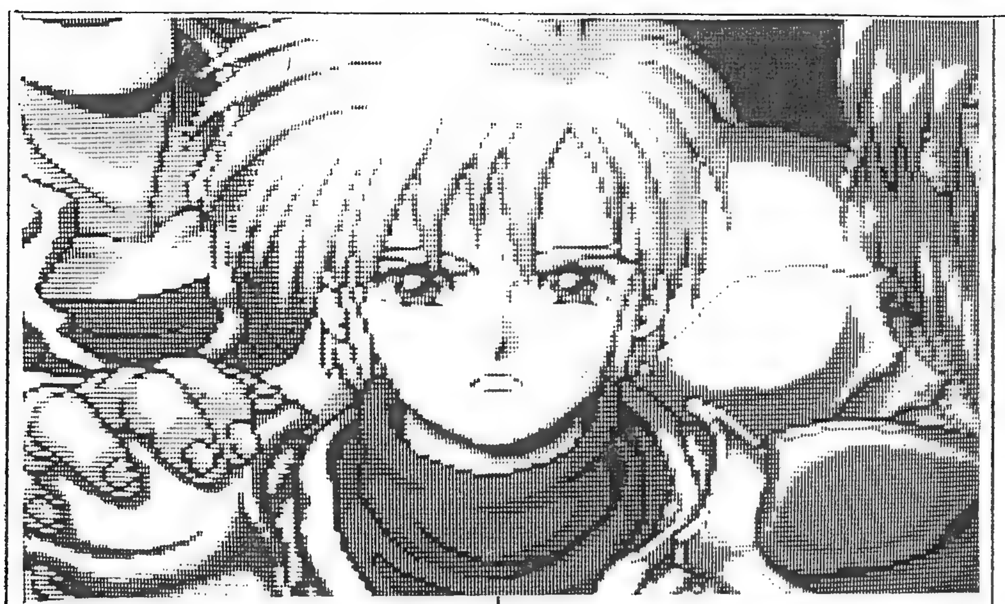
aparece ya sabeis quien.éste tiene presa a la princesa. nuestra querida princesa, pero como de costumbre escapa. Recibimos el lógico reconocimiento del rey y marchamos a la cueva de Gazeyoke donde Selión es abandonado a su suerte. Dentro aguarda Akdam, al fin, después de inacabables fugas y persecuciones nos vemos las caras. Pero si le vencemos no acaba la cosa pues aparece Beramis dispuesto a robarnos el poderoso anillo mágico de Akdam. Por fortuna Sonia y los demás acuden a socorrernos : el mundo cuatro ya es libre.

Pero el rey Atos nos da una mala noticia : antes de morir. Akdam ha teletransportado a la princesa a algún lugar no demasiado lejano junto con dos de las tres hijas de un fakir. En Eme. otro fakir nos da más detalles sobre el suceso. Así pues, en Rudora nos llevará a Lishura.donde tras hablar con toda la gente. marchamos a Nasur donde encontramos a la mujer del fakir junto a la única hija superviviente. Hablamos con la gente y marchamos a Faeto. Allí se refugia Rarf.un ladronzuelo declarado enemigo público por el jefe invasor. Hablamos con la gente y ponemos rumbo a Fangas. ciudad que resulta familiar a Geiru. Es normal : su padre es el rey. pero no acaba aqui la sorpresa. pues en el palacio encontramos a la princesa aparentemente normal. El rey nos explica que podemos encontrar armas en la cueva de Akami.y Geiru se ofrece voluntario. En ella hablamos con el hada Sekizu.petrificada por un hechizo de Pasul. Entramos por la puerta izquierda y hablamos con la piedra escrita. Volvemos a ver a Sekizu y el padre de Geiru nos informa a través de su espiritu que existe una entrada secreta. Volvemos a la entrada de la cueva y empujamos una roca que oculta unas escaleras. Nos introducimos y al final subimos por otras escaleras que nos llevan a la parte superior de la cueva. Ahora podemos entrar por la puerta de doble trampa, llegando al subterraneo de un torreón. Por la derecha llegamos a coger un extraño objeto. con cuidado de no pisar los escalones falsos, y al abrir el cofre izquierdo la puerta se cierra. Pero aparece su padre que lo libera. eso si. a condición de que devuelva el contenido a su cofre.

De vuelta a Fangas se nos unen los demas. marchando la princesa y el rey-padre a investigar al torreón.mientras nosotros pensamos cómo burlar la trampa de la caverna. Para ello. compramos en el tendero un unitransportador(100 GOLD) si es que no lo tenemos en magia. y volvemos allá. Cogemos primero el cofre de las baldosas, luego el de la trampa y cuando se cierre la puerta, usamos el transportador, apareciendo de nuevo en Fangas con los objetos en nuestro poder.Anteriormente habíamos encontado un objeto que usado visualizará los monstruos permanentemente.

En Korksu hablamos con Hansu informándonos que Rarf conoce el modo de abrir las puertas del torreón.Naturalmente no lo hará gratis. asi que nos vamos a Urifa. en el mundo dos. Allí el tendero nos cambia un conmutador por otro más potente. Vamos a Fangas y un hombre bajo un entoldado nos da un objeto. Volvemos a Korksu y hablamos con la anciana de la casa izquierda y el hombre tomará el objeto:a partir de ahora podremos descansar en su cama. De nuevo en Fangas encontramos en cama al padre de Geiru.





quien nos explica que él y la princesa fueron atacados en Korksu por Pasul.siendo ésta raptada. Al volver a casa encontramos a Atoko preso por dos monstruos. Lo liberamos y nos dice que la princesa ha sido llevada al torreón. junto a Hansu. Vamos y encontramos a ésta última acorralada. La liberamos y nos lleva de vuelta a Korksu.donde nos entrega una extraña tarjeta: es un descodificador. pero solo Karf sabe usarlo. Así pues.hablamos con él y acepta abrirnos las puertas del torreón. Lástima que nuestra curiosidad le cueste salir mal parado a manos de Pasul. que de un rayo lo malhiere. De nada sirve el rabioso ataque de Geiru. pues Pasul es un cuerpo astral, inmaterial. Por suerte lo llevamos a Korksu a tiempo de que Hansu le atienda.

Volvemos al torreón. abrimos la puerta y tomamos la escalera inferior. En el tercer piso hay una puerta pero no podemos abrirla asi que nos vamos al cuarto y nos dejamos caer por la derecha. encontrando a la princesa, que liberada de su mordaza no tarda en gritar :

-"Cuidado Geiru !. es una trampa".

Y antes de girarnos, un enemigo acude a matarnos. Por suerte reaccionamos a tiempo : después de muerto.echamos a correr, poblando la sorpresa nuestro rostro de inmediato :

- " Ro, qué haces tu aqui?".

- " He venido con Bom y Hari a ayudaros".

- " Está bien " - responde Geiru- "pon a salvo a la princesa, yo tengo una faena pendiente ".

Y a medio camino volvemos al último piso. Allí usamos uno de los objetos. un collar transportador, que nos llevará a la azotea suspendida del torreón:

-"Ya no causarás más problemas, Pasul. te lo prometo".

La lucha es dramática. Pasul nos ataca a través de su proyección carnal. regenerada en todo momento por su cuerpo astral. pero Geiru está seguro de sus fuerzas, verdad?.

Liberado el mundo cinco el padre de Geiru nos da las gracias y le devolvemos su colgante transportador.Ahora nos encaminamos a Rishur, donde Hoor nos lleva en barco hasta Finn.

Allí el centinela nos exige casi 50.000 GOLD para salir. Fuera nos dirigimos a la cueva de Haikou donde encontramos huellas y marcas en las paredes que nos ponen alerta ante la posible presencia de alguien.además de algunas armas. pero ninguna salida.Asi que marchamos para Girmoa, donde un pirata escapa. Hablamos con Godón. Dorkas y demás gente y volvemos a Finn. Allí está el pirata huido, pero los centinelas le niegan la entrada. Hablamos a todos en el interior y regresamos a Girmoa. Conversamos con Dorkas revelándonos nuestros sospechados trabajos de explotación que se realizan en las cuevas para alcanzar las antiguas ruinas de la ciudad. sepultadas bajo tierra por un seismo.

Vamos.pues. allá y encontramos a los trabajadores. Nos piden una carga para volar una roca. pero no la tenemos. por lo que corremos a Girmoa a pedirsela a Dorkas.pero éste ya ha marchado. sin embargo, ha dejado un papel, una especie de contrato-autorización . Se lo llevamos a Godón y éste nos da instrucciones para la cueva.En ella encontramos a Dorkas y al pirata,que vuelan la entrada a las ruinas. Dentro aparecen Godón y dos hombres. Todos juntos marchan a la superfi-

cie, pero nosotros investigamos y en una de las casas recogemos un libro azul del suelo.

Ya arriba hablamos con los habitantes y marchamos a Faeto. Allí entregamos el libro a Rarf, que llevaba años buscándolo, y nos lo agradece dándonos una clave. En Girmoa damos dicha clave a Godón, viejo amigo de Rarf, y contento de recibirla, nos da un mensaje para el párroco, que considerando terminada y exitosa nuestra labor en el rescate de las ruinas, nos premia con dos poderosísimas espadas. Llegado este momento vamos a Eme. Nuestro querido dragón ha crecido, pero el tiempo no ha borrado su cariño, y al hablar con Boir nos entrega una flauta, cuyo sonido es extremadamente dulce para el animal. Así que fuera de la ciudad la tocamos y nuestro amigo no tarda en aparecer para sumirnos en un fantástico viaje por los cielos. Ahora podemos ir a la solitaria ciudad de Rastabán, al oeste del refugio pirata, residencia de todos los magos, donde encontraremos todos los hechizos del juego. Y por fin al último reducto del mal: el castillo de Nirgid, situado en el centro de una cordillera que lo hace inexpugnable por tierra. En él, y trás un laberíntico recorrido plagado de cofres y enemigos, llegaremos a Bansjo, donde mora Agu-Meija, el gran dragón. Pero no está solo : en una cámara a la izquierda, descansa su hembra y muerta ésta, nos las veremos cara a cara con él. Para vencerle hemos de tener en cuenta que : es imprescindible , primero,



inutilizar su magia, usando el Shirento 3 (50PM), si tras repetidos intentos no le ponemos el punto rojo significa que necesitamos más poder mágico de ataque (a matar bichos se ha dicho).

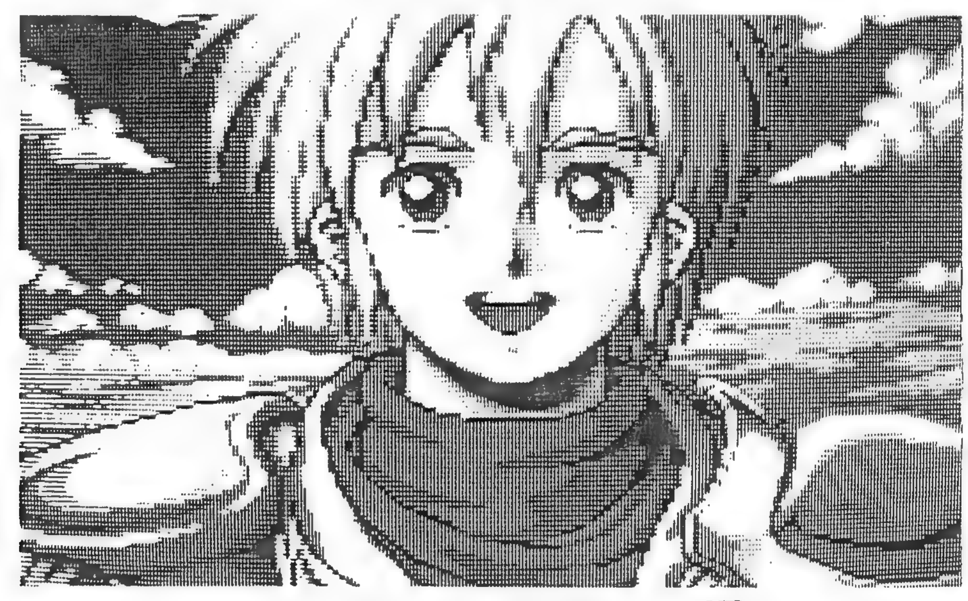
Las armas le producen cosquillas, pero no creais que va a morir de risa. Solo podremos reducirlo con hechizos, preferentemente el Iguna 5 (75MP). Y por supuesto, junto a una buena dosis de paciencia, serán los elementos que nos permitirán contemplar el ansiado final a este maravilloso cuento de hadas. No tengais prisa en apagar el ordenador. Cuando creais que todo ha acabado, esperad un momento y vereis que el espectáculo va a comenzar!.

Curiosidades y olvidos: No hemos adjuntado mapa porque, dado que casi toda la acción se desarrolla por mundos, no es dificil imaginar la ciudad por los hechos que se relatan, además de la falta de espacio. Debo deciros que he olvidado nombrar la última opción que sirve para visualizar el personaje en pantalla . Os recomiendo que al pasar de mundo no compreis armas hasta saber en que ciudad venden las más poderosas, para ahorrar pérdidas por ventas innecesarias.

Y ya como curiosidad deciros que si cuando estamos volando con el dragón, grabamos la partida e inmediatamente la cargamos, aparecerá un segundo dragón dispuesto a cogernos, si nosotros le dejamos. Es simplemente un detalle más del montón que FALCOM imprime a sus programas, el conjunto de los cuales forma esa aureola mágica, terriblemente atractiva, causante de su tremenda adicción. Es la firma, la distinción... de una de las mejores productoras de RPG para nuestro sistema que, por desgracia, lleva bastante sin sorprendernos. En beneficio de todos, esperemos que así sea.

OBJETOS MAS IMPORTANTES

きつけぐすり : Devuelve la vida en batalla.
ワプのはね : Transporta al último lugar visitado.
ふこうのタロット : Facilita la destrucción de los enemigos.
ヨシュアのかがみ : Mapa del lugar pulsando F1.
ピスのみ : Recupera el MP.
レスのみ : Recupera 500 de HP.
あらわしのすず : Hace visibles a los enemigos.
たいまつ : Proporciona luz en las cuevas.
ワプのつは : Transporta a cualquier lugar visitado.
バクヤク : Dinamita (Mundo 3).
ねむりぐさ : Facilita la destrucción de los enemigos (Mundo 5).
レスのね : Recupera 1000 de HP.
エリクサー : Recupera al completo cuando un personaje muere.
きんのふえ : Utilizar en la última planta de la torre (Mundo 5).
りゅうのふえ : Llama al pequeño dragón para ser transportado.
ルメンのランプ : Proporciona luz en las cuevas indefinidamente.
ラムしゆ : Recupera solo el HP cuando un personaje muere.



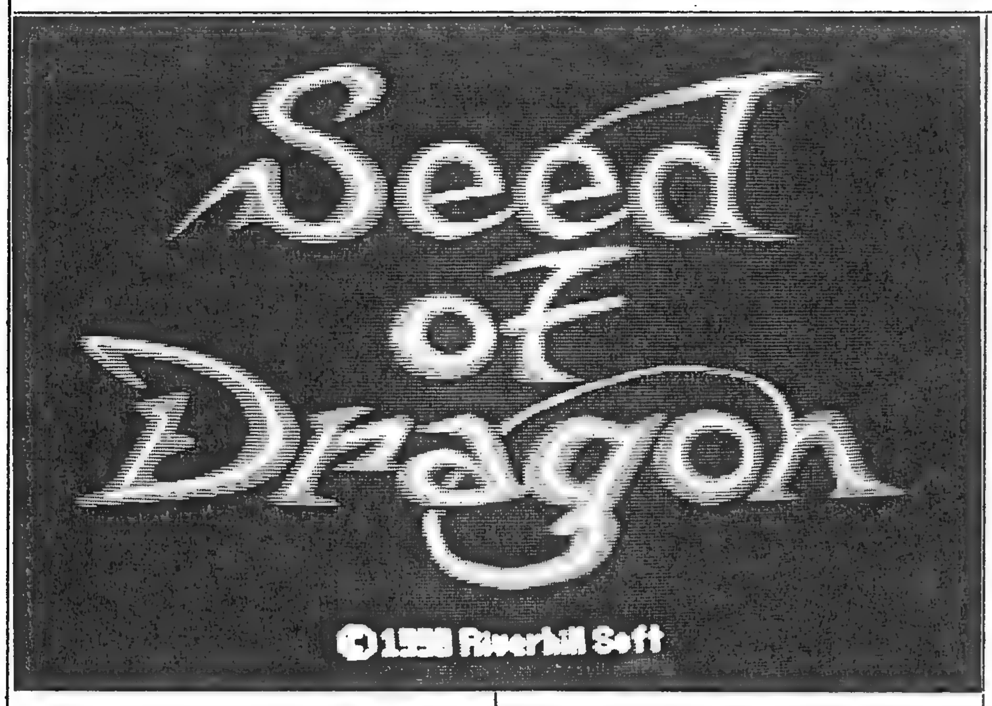
OBJETOS PARA MP

レス : Recupera el HP.
レジナ : Cura el veneno lanzado por los enemigos.
フラム : Quita vida a algunos enemigos.
イグナ : Quita vida a los enemigos.
ヒュール : Quita vida a los enemigos.
ブアツ : Tira veneno a los enemigos.
ダナム : Quita MP a los enemigos.
イソパス : Aumenta el poder de ataque.
テュート : Aumenta la defensa.
セラ : Hace subir el tercer marcador del Status.
ヘベタル : Paraliza durante un tiempo a los enemigos.
サクタス : Quita HP al enemigo y se lo da al personaje.
サクト : Quita MP al enemigo y se lo da al personaje.
ワプ : Transporta a cualquier lugar visitado.
シレント : Impide que el enemigo recupere su HP.
ホー : Veneno que facilita la destrucción del enemigo.
オピス : Destructor de enemigos.
ソパーク : Reduce la posibilidad de que ataquen al personaje.
パペピア : Veneno que paraliza al enemigo.
リーフ : Devuelve la vida en batalla sin recuperar HP ni MP.
サイレス : Impide que nadie recupere el HP.

NOMBRE:SEED OF DRAGON シード オブ ドラゴン FORMATO:3 X 3.5"2DD

COMPAÑIA:RIVER HILL SOFT リバーヒルソフト MSX turbo R MSX MUSIC

TIPO: ARCADE PRECIO:8.800 Y



En esta segunda entrega de NIHONGO os vamos a presentar la ficha del primer juego llegado a España para MSX Turbo R .

CONTROL DEL TECLADO :

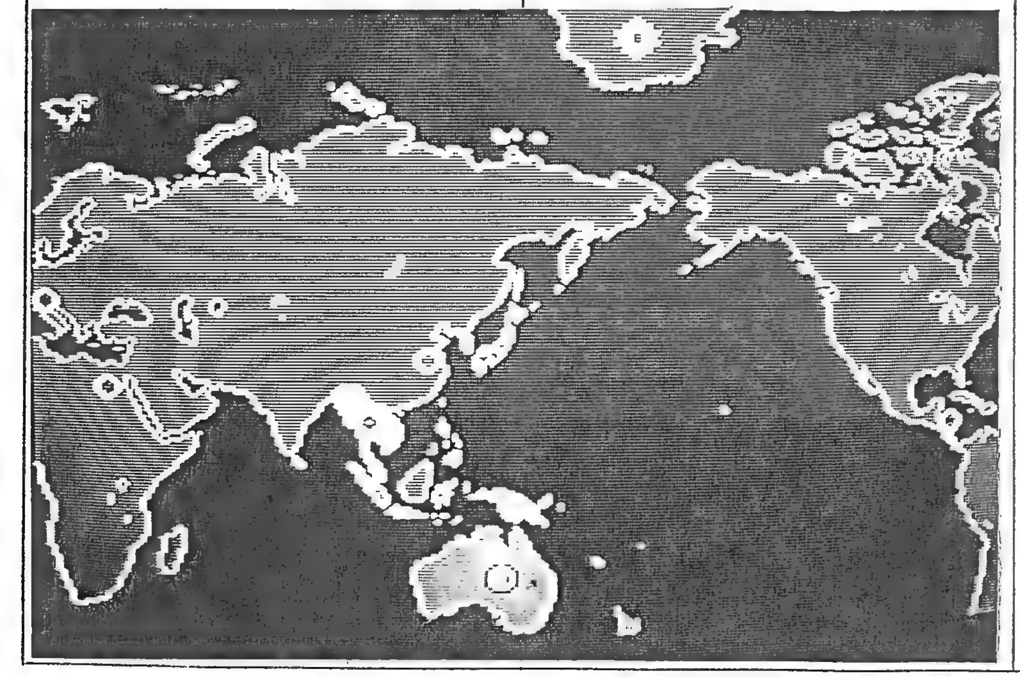
ESC : Pausa.
CURSORES/JOYSTICK : Movimiento del personaje.
F1 : Menú de defensas.
F2 : Equipamiento,Item, llaves, etc..
X : Salto.
C : Disparo.

Este fabuloso arcade de 16 bits consta de seis áreas repartidas en dos discos.
Lo primero que haremos será desproteger el primer disco del juego para empezar a jugar.
Nos encontraremos con un pequeño menú que contendrá el siguiente mensaje :
Video o RGB : seleccionaremos la opción deseada con los cursores y lo ejecutaremos con la tecla RETURN.
La razón por la que hay que desproteger el primer disco es porque cada vez que pasemos a una nueva fase grabará la partida en él.
¡¡¡Y por fin !!!,la tan esperada demo. Los textos en Kanji son leidos por una voz digitalizada con un sonido perfecto. La demo en sí no es nada especial ya que se trata de una pequeña introducción al nombre del programa.

AREA 1 : LAS RUINAS
Nada más empezar nos dirigiremos hacia la derecha hasta que lleguemos a unas escaleras, veremos una puerta y entraremos. Llegaremos a un pasillo cortado por unas cajas. las golpearemos y se romperán. Ahora ya podremos entrar por la puerta que tapaban las cajas.
Saldremos a un sótano y bajaremos por las escaleras. Volveremos a encontrarnos unas cajas tapando otra puerta con lo cual haremos la misma operación anterior.
Estamos en un cuarto sin salida junto a un enemigo que es una planta asesina. Tras su destrucción moveremos una palanca roja que hay en la pared que nos servirá para darnos acceso a la zona del gran enemigo. Después de esta acción saldremos del cuarto y nos dirigiremos a la derecha del sótano. A simple vista no hay salida, pero si nos acercamos a la pared ¡¡Sorpresa!!, ésta se abrirá y dislumbraremos cuatro palancas. Accionaremos la 2ª, 3ª y 4ª para obtener información. Después pasaremos al siguiente cuarto y accionaremos la cuarta palanca y volveremos a cambiar de cuarto para encontrarnos por fin con el primer gran enemigo. Tenemos que tener cuidado cuando tira su garra,es muy peligrosa. El punto débil es la cabeza. Dispararemos duramente hasta eliminarle. Acto seguido se abrirá una puerta por la cual nos introduciremos. Habremos llegado a una planta llena de

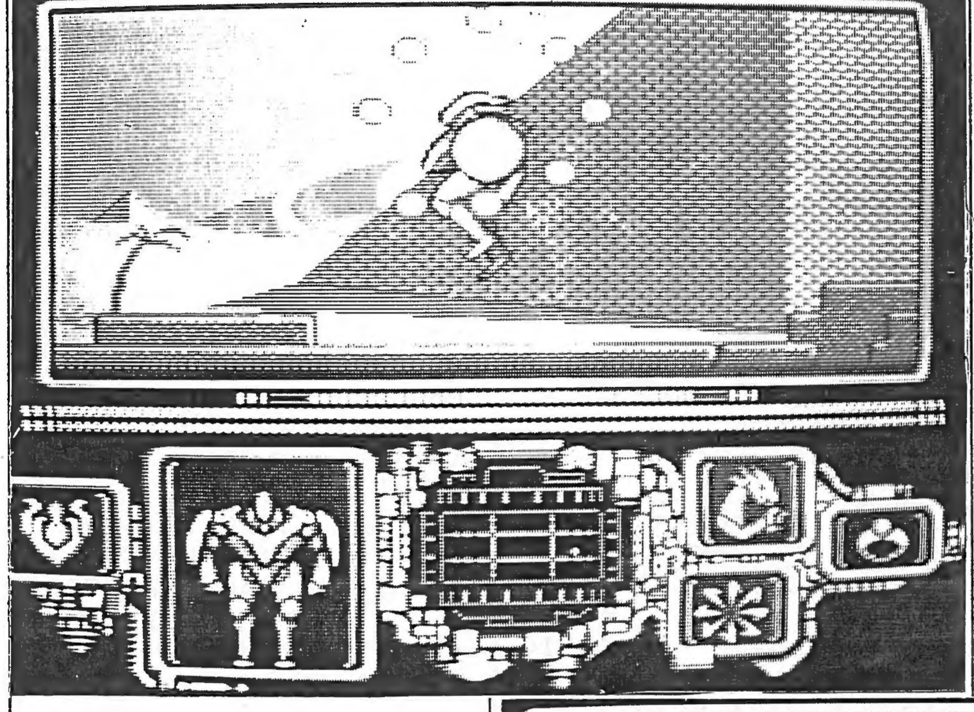
conductos de agua. cogeremos un objeto y regresaremos por donde vinimos . Ya una vez en el exterior subiremos las escaleras. saltaremos y andaremos hacia la derecha donde encontraremos al segundo gran monstruo. Es una cabeza con manos y para destruirla dispararemos primero a las manos y después a la cabeza. Después de eliminarle,se abrirá una puerta por la que no entraremos todavía, de forma que nos dirigiremos a la derecha para entrar por otra puerta. Una vez dentro seguiremos también hacia la derecha y encontraremos un cuarto repleto de enemigos. Subiremos por las plataformas y nos desplazaremos a la derecha hasta encontrar al tercer monstruo . Atacaremos su punto débil que es la cabeza y tendremos mucho cuidado con su puño. Una vez aniquilado seremos recompensados con una llave que más tarde utilizaremos.
Al salir de la guarida de BIGFOOT nos encaminaremos nuevamente hacia la derecha y bajaremos por las plataformas.Cuando estemos abajo buscaremos una puerta. Al entrar dislumbraremos una esfinge. Al acercarnos a ella nos atacará y nos defenderemos atacándole en la cabeza. Una vez vencida nos dará información y un objeto.
Tendremos que volver ahora donde estaba el segundo enemigo y entraremos por la puerta que se abrió al destruirlo.
Iremos hacia la derecha y continuaremos en la misma dirección hasta encontrar a un monstruo que al matarlo nos dará un anillo. Este anillo nos será de gran ayuda si estás en un cuarto y destruyes a varios enemigos.Si te quedas quieto te recargarás de energía.
Saldremos de aquí y buscaremos unas cajas que no dejan salir a nuestros enemigos y después buscaremos una diadema al fondo.
Hay que cogerla y luego golpear las cajas para destruir a los enemigos. Nos colocaremos una armadura ligera para poder saltar más. Subiremos y observaremos un signo en una puerta. Dentro está el final de la primera área. Al introducirnos veremos tres cerebros gigantes que lanzarán unas bombas que quitan mucha vida. Al eliminar a este enemigo seremos obsequiados con otra llave, que junto con la anterior nos darán paso al monstruo final de área. Seguidamente buscaremos unas columnas donde introducciremos las llaves y ¡SORPRESA! aparecerá un ascensor que nos bajará al sótano. En una esquina encontraremos un corazón que nos será de gran ayuda. Seguiremos por un pasillo,al final del cual habrá un dragón que deberemos matar. Así llegaremos por fín a la guarida del monstruo. Debemos tener cuidado con sus saltos y sus bombas. Una vez destruido nos pedirá que introduzcamos el primer disco para salvar la partida.

AREA 2 : EL DESIERTO
Buscaremos una puerta donde hay bocas que se convierten en gusanos al matarlas. Obtendremos una llave de las seis que, como mínimo, debemos conseguir. Llegaremos a un punto donde nos encontraremos con tres puertas. Podemos entrar por cualquiera de ellas. Si entramos , por ejemplo, por la de en medio, encontraremos un cuarto donde hay unas cajas y al golpearlas veremos una jarra. Nuestra intención será ir a cogerla,y al hacerlo se nos hundirá el suelo e iremos a parar enfrente de nuestro enemigo, en



este caso será una esfinge montada en un león alado. Buscaremos un objeto y entraremos por una puerta hasta llegar a unas plataformas por las que tendremos que bajar.

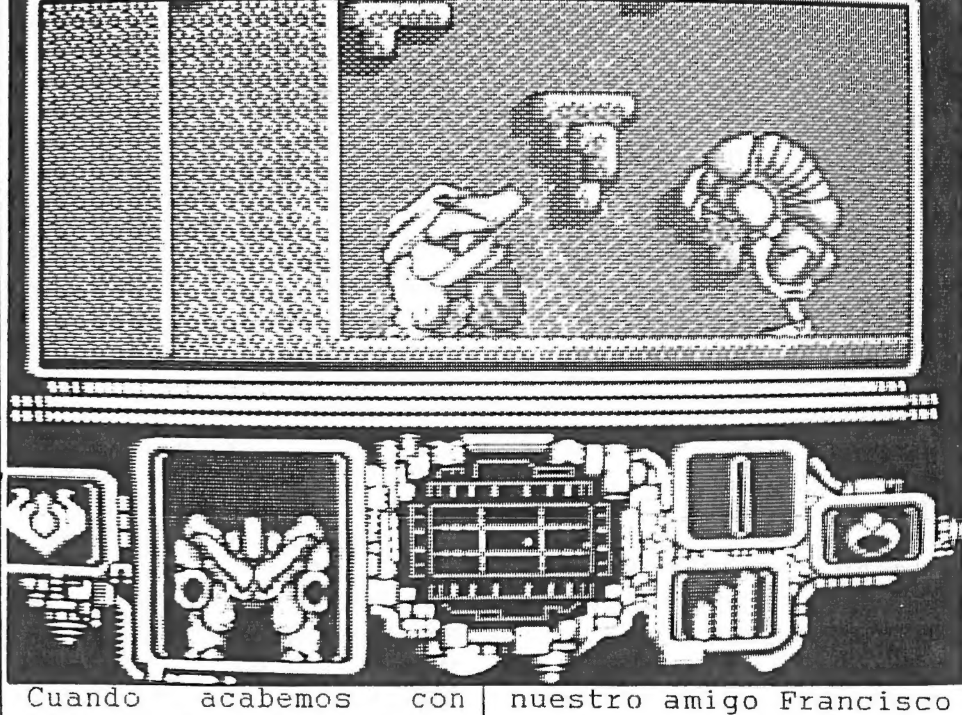
Volveremos al lugar donde encontramos las tres puertas. Buscaremos un nuevo monstruo .



Esta vez tendrá forma de un caracol mutante. Volveremos a las tres puertas y buscaremos una sala construida a base de rectángulos. Seguidamente buscaremos el tercer gran monstruo que tendrá cabeza de dragón y patas de araña. Al matarlo nos dará una serpiente cobra. Luego cogeremos la jarra y buscaremos la guarida del monstruo final de área. Al eliminarlo nos pedirán el disco I para grabar la partida.

AREA 3 : EL PUEBLO

Buscaremos un sitio para que nos dén información y al que más tarde tendremos que volver. Posteriormente entraremos en la iglesia y cogeremos la cruz que hay encima de una mesa. Nos pondremos delante de un altar y desde aquí veremos que se abrirá una puerta para acercarnos al primer gran monstruo. Volveremos al lugar donde nos dieron información y buscaremos dos sierras giratorias.



Cuando acabemos con ellas cogeremos las llaves que nos dén. Una vez encontrado el segundo enemigo, que es un esqueleto de avestruz, seguiremos hasta que nos encontremos una piedra que nos impida el paso. Le daremos un golpe y se echará hacia un lado. Por este camino llegaremos al tercer enemigo. Lo eliminaremos y nos dirigiremos al escondite del monstruo final de área. Lo mataremos y nos pedirá que introduzcamos el disco de usuario .

De momento damos por terminada la explicación de esta ficha, ya que por motivos de espacio hemos dado esta vez la prioridad al comentario de Dragon Slayer "The legend of Heroes", que como todos sabéis merece una explicación detallada y sin segundas partes. Pero no os preocupéis porque en el próximo número concluiremos la explicación de las tres últimas áreas de este juego, que ha comentado para todos vosotros nuestro amigo Francisco Morales Ureña. Como ya sabéis este amigo participa,en un grupo de usuarios llamado FKD SOFT.

ANUNCIOS

¡OS GUSTARIA TENER LAS MUSICAS DE XAK 2 Y TAMBIEN LAS DEL DISK STATION 32!.GRABACION DE COMPACT Y EN STEREO. LLAMAR A RAMON
TEL.(93) 3385644

COMPRO NUMEROS DEL 1 AL 26 INCLUIDOS,DE MSX CLUB.ASIMISMO VENDO EL CARTUCHO DE "VAMPIRE KILLER",EN PERFECTO ESTADO POR 3.000 PTAS. ADJUNTO CON EL CARTUCHO REVISTA DE IMPUT MSX CON MAPA DE JUEGO.
FCESC. XAVIER
C/CAMPRODON 12, GRANOLLERS.TEL.(93)8704821.

VENDO UNIDAD DE DISCO SONY HBD30W 2DD,CON CONTROLADOR DE DISCO, ENVALAJE ORIGINAL Y DISCO Y DISCO DE SISTEMA OPERATIVO POR 35.000 PTAS.DAVID.
TEL.(93) 4681414

VENDO ORDENADOR SANYO MSX2+ WAVY70FD CON 256 KB.RAM,Y AMPLIACION DE MEMORIA CON 512 KB.
POR CAMBIO AL MSX TURBO R.REGALO JUEGOS.
PRECIO 100.000 PTAS.
FRANCISCO MARTINEZ.
TEL.(93)5936133 LLAMAR DE 15'30 A 18'30.

VENDO CARTUCHO DE MSX2 DARWIN 4078,EN BUEN ESTADO,LLAMAR A JUAN ANTONIO.
TEL.(93)3500388

VENDO:ORDENADOR SANYO MSX2+,512KB.RAM,9 CANALES DE SONIDO FM,19268 COLORES,REGALO JUEGOS, PERFECTO ESTADO.85.000 PTAS.
JOSE ENRIQUE CONESA.
TEL.(968)266881

VENDO LOS SIGUIENTES CARTUCHOS:KING KONG 2 Y KONTRA A 5.000 PTAS.CADA UNO.SUPER TRITORN A 2.000 LOS TRES DE MSX2. TODOS COMO NUEVOS (TIENEN MENOS DE UN AÑO).
TAMBIEN CONTACTO CON USUARIOS DE MSX2 Y AQUELLOS QUE HAYAN TERMINADO SAZIRI Y HYDLIDE 2,LLAMAR A DAVID.
TEL.(93)3771225 A PARTIR DE LAS 19 HORAS.

VENDO LOS SIGUIENTES PROGRAMAS ORIGINALES:
BARUMBA(MSX2)4.000PTS., MID GARTS(VERSION MSX2) POR 5.000 PTS.Y FLEET COMMANDER II (CARTUCHO MSX2/MSX TURBO R) POR 6.000 PTS.
FRANCISCO JESUS MARTOS
C/HECTOR VILLALOBOS 5,
29014 MALAGA.
TEL. (952)259470.

CAMBIO PROGRAMAS DE MSX2,2+,TR.TAMBIEN VENDO EL JUEGO "FINAL COUNTDOWN (SIMULADOR DE VUELO DE METODIC SOLUTIONS),ORIGINAL EN DISCO Y PARA MSX2.
FCO. JAVIER TORREBLANCA
C/CARRACA 1,3º-A
29011 MALAGA.
TEL. (952) 304693.]

NIHONGO INFORMA :
EL FANCINE TIENE EL PRECIO DE 250 PTS.MAS LOS GASTOS DE ENVIO, QUE SON 60 PTS.
POR 310 PTS.Y POR CORREO NORMAL LO PODEIS CONSEGUIR.
SI LO QUEREIS POR CORREO URGENTE O CERTIFICADO VALE 450 PTS.
SI QUEREIS MAS DE UNO, HASTA CUATRO SERAN UNAS 100 PTS. DE GASTOS DE ENVIO POR CORREO NORMAL Y 250 PTS. POR EL CORREO CERTIFICADO O URGENTE.
LOS REENBOLSOS INTENTAMOS NO HACERLOS PORQUE SALE MUY CARO,(TENDRIAIS QUE PAGAR CASI UNAS 700 PTS.)Y UN FANCINE ES UNA PUBLICACION BARATA, DONDE LOS USUARIOS TENDRAN QUE PAGAR UNICAMENTE LOS GASTOS MINIMOS DE LA REALIZACION,COMO LAS FOTOCOPIAS,FOTOS ETC...
EL MES QUE VIENE INTENTAREMOS HACER EL SERVICIO DE LAS PEDIDAS SUSCRIPCIONES.PARA QUE LA GENTE PUEDA PEDIRLO HASTA 6 MESES.
HASTA EL PROXIMO MES.

VENDO LOS SIGUIENTES CARTUCHOS: USAS (1900), METAL GEAR I (1900), VAMPIRE KILLER (1900), O LOS TRES POR 5500. TAMBIEN EL GAME MASTER I (1500). TODOS CON SUS CAJAS ORIGINALES Y EN MUY BUEN ESTADO. ESCRIBIR A JUAN CARLOS MARTIN LANZAS. PASEO DE LARIOS EDF./ANA CRISTINA 2, 4º-B TORRE DEL MAR 29740 (MALAGA).

CONTACTO CON USUARIOS DE MSX2 PARA INTERCANBIAR PROGRAMAS, TRUCOS ETC. TAMBIEN VENDO CARTUCHO FM PAK STEREO POR 9000 PTS. TECLADO PHILIPS NMS1160 ESPECIAL PARA EL MUSIC MODULE POR 30000 PTAS, ESTA SIN ESTRENAR. ESCRIBIR A EUSTASIO VIVIENTE ACOSTA C/MONCAYO Nº1, 3º-D 30009 MURCIA.
TLF:(968) 260 167 SOLO SABADOS Y DOMINGOS.

A PARTIR DE AHORA PODEIS ESCRIBIR VUESTRAS CARTAS A NUESTRO NUEVO APARTADO DE CORREOS:
NIHONGO
APDO.CORREOS 150
08900 HOSPITALET
BARCELONA.

JAPONES

	Precios aproximados
A guide to reading and writing japanese. 1987, 312 págs., tela	2.145,-
BLEILER.- Essential japanese grammar. 1963, 156 pg.	790,-
CLARKE.- Colloquial japanese. 1981, 337 págs., rtca.	2.335,-
CHAPLIN.- Japanese. A manual of reading and writing. 1987, rtca.	4.495,-
Getting by in Japanese. A quick beginners'course for tourists and business-people. Includes book and two cassettes. Estcuhe	3.410,-
GONZALEZ.- Gramática de la lengua japonesa. 1979, 630 págs., tela	5.845,-
HADAMITZKY.- Kanji and Kana. A handbook and dictionary of the japanese writing system. 1981, 392 pg.	5.600,-
Hugo Japanese simplified. Cassette language course. 1 textbook, 4 cassettes	8.110,-
Intensive course in japanese elementary. Dialogues and drills Part 1. 1970, 511 págs., rtca.	4.660,-
Part 2. 1971, 669 págs., rtca.	4.660,-
OISHIHARA.- Gramática moderna de la lengua japonesa. 1985, 161 págs., rtca.	1.950,-
ITASAKA/MAKINO/YAMASHITA.- Modern japanese - An advanced reader. Volume I/II. 1984, 328 págs.	5.985,-
Japanese at glance. Phrase book and dictionary for travellers. 1985, 435 págs., plástico	1.400,-
Japanese in 10 minutes a day. 1982, 112 págs., rtca.	3.010,-
Just enough Japanese. How to get by and be easily understood. 1986, 190 págs., rtca.	800,-
HADAMITZKY/SPAHN.- Kanji & Kana. A Handbook and Dictionary of the Japanese Writing System. 1989, 392 págs., tela	3.530,-
KAWAMOTO.- English-japanese dictionary. 1979, 1.557 págs., rtca.	2.900,-
Kenkyusha's Shorter English-Japanese Dictionary. 1976, 1.547 págs., rtca.	3.365,-
Kenkyusha's English-Japanese Dictionary for the general Reader. 1984, 2.569 págs., rtca.	8.560,-
MARTINEZ.- Diccionario español-japonés. 1982, 1.103 págs., tela	6.455,-
NELSON.- The modern reader's japanese-english character dictionary. 1984, 1.108 págs., tela	8.585,-
New little english-japanese dictionary. 1982, 599 págs., plástico	4.365,-
The Oxford-Duden pictorial. English-japanese dictionary. 1984, 864 págs., tela	6.080,-
TORRES I GRAELL.- Diccionari bàsic català-japonès/japonès-català. 1984, 562 págs., tela	2.650,-

En éste y en el próximo número, os vamos a proporcionar una relación de diccionarios en japonés, y el lugar donde podéis conseguirlos, ya que algunos de vosotros habéis manifestado tener dificultades para encontrarlos. Os podéis dirigir, o bien llamando por teléfono, o bien enviando una carta, a la siguiente dirección : LIBRERIA HERDER
c/ Balmes, 26
08007 BARCELONA
Tel. (93) 317 05 78


MARVEL
RAHNE
-- SINCLAIR. --
1'00$ US
1'25 $ CAN
1 JAN
CC 00000
APPPOVED BY THE COMICS CODE
AUTHORITY
BY MARCOS MARTINEZ
03
0 71486 02207 7
20-VIII- Marcos 91©